

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Slow learner (lambat belajar) dalam pengertiannya sering terjadi kekeliruan mengartikan. Termasuk sebagian besar guru juga mengalami kekeliruan dalam mengartikan anak kesulitan belajar, serta lambat belajar dan juga tunagrahita. Apabila pemahaman terhadap *slow learner* mengalami kekeliruan maka akan terjadi kesulitan dalam membuat kebijakan atau strategi dalam Pendidikan.

Slow learner (lambat belajar) adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan dibawah rata-rata sehingga banyak dari anak *slow learner* yang mengulang pembelajaran dikarenakan penguasaan materi yang rendah. (Burton, dalam Sudrajat, 2008). Secara garis besar *slow learner* (lambat belajar) adalah anak yang mempunyai kecerdasan dibawah anak normal. Landasan yuridis formal hak tersebut salah satunya adalah UUD Pasal 31 Ayat 1 mengatakan bahwa Pendidikan diperuntukan bagi setiap anak sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dan Ayat 2 mengatakan bahwa Pendidikan wajib diikuti oleh setiap warga negara.

Anak *slow learner* (lambat belajar) memiliki hambatan atau keterlambatan dalam berfikir, merespon rangsangan dan adaptasi sosial. Mereka dalam menyelesaikan masalah membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan harus diulang-ulang. Begitupula dalam menyelesaikan tugas

akademik maupun non akademik anak slow learner (*lambat belajar*) memerlukan waktu yang lama, sehingga memerlukan media dan pelayanan khusus dalam pendidikan.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran individu maupun kelompok (Rusman, 2014: 254). Namun dalam pembelajaran tematik Agama adalah mata pelajaran yang berdiri sendiri, kecuali mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes dan Seni Budaya dan Prakarya (Kemendikbud: 2014: 218). Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran media dibutuhkan sebagai penunjang pembelajaran tematik bertujuan untuk mencapai tujuan. (Kemendikbud, 2014: 258).

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik yang tujuannya untuk merangsang peserta didik sehingga menghasilkan sebuah respon, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar menambah informasi baru pada peserta didik (Haryono, 2014: 48). Tujuan adanya media 1) memperjelas, 2) menghemat waktu, 3) memotivasi peserta didik, 4) mandiri, 5) rangsangan dan respon. (Susilana, 2009: 9).

Adapun alasan guru tidak menggunakan media 1) membuat repot, 2) keterbatasan finansial, 3) kurang terampil dalam mengoperasikan, 4) media hanya sebagai alat hiburan, 5) sekolah tidak menyediakan, 6) pembelajaran lebih nyaman menggunakan ceramah, 7) tidak mendapatkan apresiasi dari

atasan. (Sutjiono, 2005:80). Dalam pemanfaatan media di sekolah dasar cenderung tidak variative karena berdasarkan pengamatan hanya menggunakan media cetak dan juga garis (Mustika, 2015: 67). Kelebihan media cetak yaitu materi yang tersampaikan lebih banyak dan sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sedangkan kelemahannya cenderung mematikan minat siswa, karena media sulit menampilkan gerak sehingga pembelajaran menjadi membosankan (Susilana, 2009: 16).

Berdasarkan pemaparan dari para ahli, maka peneliti mengembangkan media PUDASBABU (*Puzzle Cerdas Bagian Tubuh*) untuk menghafal huruf dan menyusun kata bagian tubuh anak lambat belajar (*slow learner*) pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, karena didasari dengan adanya anak *slow learner* (lambat belajar) pada Sekolah tersebut, dan mereka kesulitan dalam menghafal huruf dan menyusun kata, juga tidak adanya media *puzzle* yang berbentuk potongan huruf dan bagian tubuh sehingga diharapkan dengan penulis membuat media PUDASBABU (*Puzzle Cerdas Bagian Tubuh*) dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terlebih pada anak *slow learner* (lambat belajar) dalam menghafal huruf dan menyusun kata bagian tubuh. Media yang interaktif bagi peserta didik yang memiliki keterlambatan dalam pemahaman huruf dan penyusunan kata dan kurangnya kosa kata pada anak *slow learner* (lambat belajar) di SD Negeri Slawe. Mereka juga dapat melakukan sesuatu secara langsung cara pemakaian media tersebut. Terlebih lagi materi pembelajaran tematik pada materi menghafal huruf dan menyusun

kata bagian tubuh. Terlebih pada anak *slow learner* (lambat belajar) yang memiliki tingkat pemahaman materi akademik maupun non akademik yang dibawah rata-rata anak normal lainnya, maka alangkah lebih baiknya pembelajaran lebih ditekankan secara visual sehingga dapat diamati langsung oleh peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan pada guru kelas 1 di SD Negeri Slawe pada tanggal 29 Oktober 2018 didapati bahwa penggunaan media cetak oleh guru tanpa tersedianya media penunjang pembelajaran sehingga peserta didik kurang memahami materi terlebih pada anak *slow learner* (lambat belajar). Wawancara pada guru kelas 1 yang didukung dengan fakta yang ada, guru menggunakan media cetak pada saat kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media penunjang lainnya (*puzzle*), padahal didalam kelas tersebut terdapat beberapa siswa yang lambat dalam menerima materi (*slow learner*), siswa tersebut memiliki kemampuan di bawah rata-rata teman di kelas. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa dengan memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Siswa tersebut mengalami kesulitan dalam mengenal konsep huruf dan menyusun huruf menjadi sebuah kata. Siswa hanya dapat menghafal dan menyebutkan huruf a sampai e untuk huruf selanjutnya siswa menyebutkan secara acak dan menuliskannya masih mengalami kesulitan dan menyusun huruf anak juga masih mengalami kesulitan. Berbeda dengan siswa-siswa yang lainnya yang sudah dapat menghafal huruf, menulis huruf dan menyusun dengan baik.

Anak *slow learner* dapat dibantu dalam pembelajaran dengan menghafalkan huruf dan menyusun kata difasilitasi dengan media *puzzle*. Media *puzzle* adalah jenis teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. Caranya sederhana sekali, anak diperlihatkan dengan *puzzle* yang bertuliskan salah satu huruf dan bagian tubuh, kemudian anak diminta untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf yang akhirnya membentuk sebuah huruf dengan kata bagian tubuh. Dengan begitu akan melatih kemampuan anak dalam mengenal huruf yang telah disebutkan. *Puzzle* ini merupakan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta mengajak anak untuk berfikir kreatif. Peneliti-peneliti sebelumnya Aisyah (2015) mengemukakan bahwa *puzzle* selain digunakan untuk media bisa digunakan sebagai permainan edukasi. Secara umum media *puzzle* mempunyai kegunaan seperti untuk melatih konsentrasi, tingkat ketelitian dan kesabaran serta melatih koordinasi otak kiri.

Media *puzzle* merupakan media yang terdiri dari beberapa potongan-potongan yang disusun secara sistematis. Penggunaannya siswa ditunjukkan dengan gambar potongan-potongan huruf yang menyebar secara acak dan disertai dengan bagian tubuh, yang akhirnya membentuk sebuah kata bagian tubuh. Sehingga dapat melatih memori siswa tentang kemampuan mengingat dan siswa lebih kreatif dalam berfikir terlebih untuk anak *slow learner* (lambat belajar).

Dalam membuat *puzzle* adapun bahan yang digunakan seperti kayu dan gabus. Penggunaan *Puzzle* banyak digunakan untuk pengenalan huruf dan angka. Dalam skripsi ini *puzzle* yang dipergunakan berbeda dengan peneliti-peneliti terdahulu, disini peneliti membuat *puzzle* dengan ukuran A1 dan

mudah di bawa serta *puzzle* huruf tersusun secara acak untuk nantinya dapat membentuk suatu kata dalam bagian tubuh yang di tunjuk dalam *puzzle* tersebut. *Puzzle* yang dikembangkan berdasarkan pemikiran peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis kebutuhan maka rumusan masalah yang ditemukan antara lain:

1. Bagaimana produk pengembangan media PUDASBABU (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) untuk meenghafal huruf dan menyusun kata bagian tubuh anak lambat belajar (*slow learner*) pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mendiskripsikan produk pengembangan media PUDASBABU (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) untuk meenghafal huruf dan menyusun kata bagian tubuh anak lambat belajar (*slow learner*) pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran tematik dengan ciri khas produk tersebut berbentuk dua dimensi. Berikut kriteria merancang media puzzle sebagai berikut :

1. Isi Media

Komponen-komponen media puzzle :

a. Petunjuk penggunaan buku

Menjelaskan langkah-langkah pembuatan, pemanfaatan dan pengoperasian media puzzle.

b. Profil Penulis

Menjelaskan tentang biodata penulis.

c. Materi pembelajaran

Materi dalam media adalah menyusun kata bagian tubuh dari kegiatan mengamati dan menyusun *puzzle* huruf.

d. Latihan Soal

Berisi soal tes kemampuan siswa.

2. Desain

a. Bentuk isi puzzle sesuai dengan gambar animasi untuk menarik minat belajar siswa.

b. *Puzzle* dirancang dalam bentuk dua dimensi dilengkapi dengan gambar yang sudah familiar dikalangan siswa sekolah dasar dan dengan kombinasi warna yang sesuai dengan karakter siswa.

Pembuatan rancangan gambar dengan aplikasi *CorelDraw X7*.

c. Puzzle dicetak dengan kertas *sticker* ukuran A5.

d. Dalam pembuatannya membutuhkan alat berupa, gunting, triplek, lem triplek dan kotak kayu.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan secara teoritis, yaitu (1) sebagai alat pemecah masalah, (2) untuk menguji kelayakan produk yang sudah ada, (3) penyempurna dari produk sebelumnya.

Manfaat pengembangan media *puzzle* secara praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Media puzzle dapat meningkatkan minat belajar serta memotivasi peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Media puzzle dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media PUDASBABU untuk menghafal huruf dan menyusun kata bagian tubuh sebagai berikut :

1. Guru kelas 1 sangat antusias dengan dikembangkannya media PUDASBABU, dikarenakan pembelajaran untuk anak slow learner belum pernah menggunakan media tersebut.
2. Kondisi sekolah sangat mendukung dengan adanya media PUDASBABU.
3. Penelitian diuji cobakan pada 3 peserta didik slow learner (lambat belajar) kelas 1 di SDN Slawe.
4. Produk pengembangan peneliti sediakan 1 media.

G. Definisi Operasional

1. Metode penelitian dan pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujinya.

2. Pendekatan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam pembelajaran.

4. *Puzzle*

Puzzle adalah sebuah papan teka-teki atau bongkar pasang yang sifatnya interaktif karena memiliki hubungan timbal balik.